Luxemburg lfr. 399 • Belgien bfr. 420 • Holland hfl. 23,50 • Italien Lit. 15.000 • Österreich öS 145 • Schweiz sFr. 19,80

Das C64-Magazin auf Diskette

NEU

GOLDEN DISK 64

Ausgabe 6/93

unverbindliche Preisempfehlung

DM 19.80

TURRICAN

Anleitung auf den Innenseiten!

Umschlag bitte an der linken Seite auftrennen!

Mehr Infos und Screenshots siehe Rückseite!

Turrican I

LADEANWEISUNGEN

Legen Sie bitte die Spieldiskette in das Diskettenlaufwerk, tippen Sie LOAD":*",8,1 über die Tastatur ein, und bestätigen Sie die Anweisung mit einem Druck auf die RETURN-Taste. Das Programm startet dann automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen. Seite 1 der Disk darf nicht schreibgeschützt sein, da der Highscore sonst nicht abgespeichert werden kann.

DIE VORGESCHICHTE

Ein Märchen aus vergangenen Zeiten berichtet uns vom dreiköpfigen Morgul, der zurückgezogen in seinem Reich lebt. Dieser Morgul ist der Verursacher aller Ängste und Alpträume der Menschen. Es wird weiterhin erzählt, daß er vor langer, langer Zeit von dem Helden Devolon in eine unbekannte Dimension verbannt wurde. Angst und schlaflose Nächte verschwanden aus dem Leben der Menschheit. Seit einiger Zeit werden die Menschen wieder von Alpträumen gequält und leiden unter großen Ängsten. Kaum jemand traut sich noch nachts aus dem Haus oder auf die Straße. So lebt dieses Märchen wieder auf und die Menschen glauben, daß der Morgul in sein Reich zurückgekehrt ist. Als einziger Mann auf Erden, den der Mut nicht verlassen hat werden Sie losgeschickt, die Menschheit erneut von der Last der Angst zu befreien. Neueste technische Ausrüstung und Bewaffnung stehen Ihnen für diese Mission zur Verfügung. Finden Sie den Morgul in seinem Reich und vernichten Sie ihn.

DAS SPIEL

In Turrican steuern Sie Ihren Helden durch fünf unterschiedliche Welten, in denen ihm die verschiedensten Gefahren begegnen. Drei von diesen Welten führen durch drei und die übrigen durch jeweils zwei Spielstufen. Ständig wechselnde Gegner versuchen Sie zu vernichten. Sie müssen geschickt Ihre Waffen einsetzen, um die einzelnen Spielstufen zu überleben. Hierzu stehen Ihnen Granaten, Laser, Minen und vieles mehr zur Verfügung. Um Ihren Kampf zu erleichtern, können Sie auf Ihrem Weg weitere Waffen und andere Extras, wie z.B. Schutzschild und Extraleben einsammeln. Untersuchen Sie jede Spielebene ganz genau, überall werden Sie auf neue Überraschungen und auf nützliche Dinge stoßen.

DIE STEUERUNG DES SPIELES

Allgemeine Hinweise: Das Spiel wird mit Joystick und Tastatur gespielt. Besitzen Sie einen Amiga, so können Sie auch einen Joystick mit zwei voneinander unabhängigen Feuerknöpfen benutzen. Die Bedienung wird in den folgenden Erläuterungen extra erwähnt.

Joystick nach oben :
Spieler springt. Ist er momentan in der Kreisel-Gestalt, so wird er in seine normale Form zurückverwandelt.
Joystick nach unten :
Spieler duckt sich, um z.B. Gegnern auszuweichen.
Joystick nach unten und Knopf halten :
Hiermit wird vom Spieler eine Mine aktiviert. Die Mine wird auf dem Boden abgelegt und explodiert nach kurzer Zeit. Verschiedene auf dem Boden laufende Gegner können auf diese Art weggesprengt werden.
Joystick nach unten und Leertaste drücken (Bei Amiga auch: Joystick unten und zweiter Feuerknopf) :
Der Spieler kann so in einen Kreisel verwandelt werden. In diesem Zustand ist der Spieler unverwundbar und kann seine Gegner durch bloße Berührung vernichten. Der Kreisel rollt automatisch und kann mit dem Joystick nur nach links oder rechts gelenkt werden. In dieser Gestalt ist es möglich, auch enge Gänge zu passieren. In jedem Leben kann der Spieler sich dreimal in einen Kreisel verwandeln.
Joystick nach links/rechts :
Spieler läuft nach links/rechts.
Feuerknopf halten :
So kann der Spieler einen Blitz aktivieren und auch lenken (solange der Knopf gedrückt bleibt), indem er den Joystick nach links (Blitz dreht sich gegen Uhrzeigersinn) oder nach rechts (Blitz dreht sich im Uhrzeigersinn) bewegt. Der Blitz kann verschiedene Längen annehmen. Zu Beginn des Spieles reicht er über die halbe Bildschirmbreite. Durch Einsammeln von Extrasymbolen kann er bis auf Bildschirmbreite verlängert werden.
Feuerknopf kurz drücken :
Spieler schießt. Ist zuvor schon ein Symbol für den Streuschuß oder den Laser eingesammelt worden, so wird die entsprechende Waffe benutzt. Der Streuschuß kann in 2 Stufen durch Symbole erweitert werden.

In der *ersten Stufe* (Grundausstattung) gibt der Spieler 9 horizontale Schüsse ab.
In der *zweiten Stufe* werden 3 Salven

Diamanten hat der Spieler 300 davon eingesammelt, so bekommt er ein weiteres `CONTINUE`, d.h. die Möglichkeit noch einen Versuch zu starten, nachdem alle Leben verloren sind.

Dem Spieler stehen zu Beginn des Spieles 3 Leben zur Verfügung. Verlieren kann er diese auf drei Arten: 1. Die Zeit, die in der Anzeigeleiste eingeblendet ist, läuft aus. Auf dem Bildschirm erscheint die Meldung TIME OUT. 2. Der Spieler hat seine gesamte Energie verloren. Ein Energieverlust tritt immer dann auf, wenn der Spieler Gegner berührt oder von Schüssen getroffen wird. 3. Der Spieler stürzt in einen Abgrund. Grundsätzlich wird bei Verlust eines Lebens die Anzahl der Kreisel, Minen, Energielinien und Granaten wieder auf drei eingestellt. Blitz, Streuschuß und Laser werden, sofern sie sich nicht auf Minimalleistung befinden zurückgestuft.

DAS ANZEIGEFELD

Auf dem Anzeigefeld kann der Spieler folgende Informationen ablesen (von links nach rechts):

- Anzahl der Leben
- Anzahl der Kreisel (Anzeige ist über der Lebensanzeige)
- Anzahl der CONTINUES
- momentane Zeit
- Anzahl der Diamanten
- Anzahl der Granaten
- Anzahl der Minen
- Anzahl der Energielinien
- Punktzahl
- Lebensenergie des Spielers (über der Punktzahl).

Wurde eine besonders hohe Punktzahl erreicht, so ist ein Eintrag in die Bestenliste möglich. Nach Eingabe des Namens muß die RETURN-Taste betätigt werden. Es erscheint nun ein Menü. Wird hier nun der Knopf am Joystick betätigt, so erscheint wieder das Hauptmenü. Bei Drücken der Taste S erscheint aber die Aufforderung, Seite 1 der Disk einzulegen. Mit der Taste RUN/STOP kommt man wieder ins Menü zurück. Durch Drücken des Knopfes am Joystick dagegen wird die neue Bestenliste abgespeichert.

Sollten beim Laden Probleme auftreten,...
dann testen Sie bitte die Diskette zuerst auf einem anderen AMIGA. Eventuell Schreibschutz der Diskette reaktivieren (Schreibschutz-fenster geschlossen). Sollte die Diskette dennoch nicht funktionieren, einfach Garantieschein ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und absenden. Sie erhalten umgehend Ersatz.

NEU GOLDEN DISK 64

IMPRESSUM

VERLAG
Computec Verlag GmbH & Co. KG, Innere Cramer-Klett Str.6, 90 403 Nürnberg 1, Telefon 0911/45 74 00

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Leitender Redakteur:
Walter Konrad

Layout:
Stefanie Geltenpoth, Sylvia Stenglein

Produktionsleitung:
Matthias Kolb

Kopieren oder gewerbliche Nutzung nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung durch den Verlag zulässig. Lizenziert von SOFTGOLD Computerspiele GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Copyright: Rainbow Arts.

Schon mal vormerken:
am **23.12.** erscheint die nächste Ausgabe

Kennen Sie die schon?
Starke Spiele und hilfreiche Anwenderprogramme für den C64. Dazu bietet **Magic Disk 64** noch jede Menge Tips & Tricks, Kurse, Tests der neuesten Anwendersoftware, Infos, News, und, und, und...
Für nur DM 9,80!
Jeden Monat NEU im gut sortierten Zeitschriftenhandel!

MAGIC DISK 64

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und abschicken an:
Computec Verlag GmbH & Co.KG, REKLAMATION, Postfach, 90 327 Nürnberg.
Sie erhalten umgehend Ersatz!

GARANTIESCHEIN

Ausgabe Golden Disk 6/93

Adresse:

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

FEHLERBESCHREIBUNG:

Turrican ist wohl eines der bekanntesten Actionspiele für den C-64 - ein echter Klassiker, nicht nur wegen der technischen Perfektion.

Auf mehr als 1000 Screens präsentiert sich in 13 actiongeladenen Levels ein farbenfrohes und abwechslungssreiches Jump & Run-Spektakel.

Turrican schafft Spielhallen-Atmosphäre zuhause, nicht zuletzt durch den Sound - komponiert von Maestro Chris Hülsbeck, dem Star-Musiker der Computerszene.

Durchschlagende High-Tech-Super-Waffen-Systeme, 50 verschiedene Aliens, screenfüllende Endmonster und zahlreiche Extra-Funktionen machen Turrican zu einem wahren Action-Feuerwerk.